

Master System



Produzido sob licença da Sega Enterprises Ltd. - Japão

TECTOR

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos joguem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intensivas, alterações de luz da tela de televisão computadorada, luz estroboscópica ou sons de tel pavimentado através de fones e gafas de áudio. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, pode acontecer qualquer pessoa poder ter ou preencher sintomas.

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve alguma tipo de epilepsia ou perda de consciência quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descansar e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quanto em que você está jogando é bem iluminado.
- Use a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Olhe para dentro para ver se sua visão de filhos no seu dia video game. Se você ou seus filhos verificam alguma alteração como náuseas, visão alterada, contracções nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como Colocar o Cartucho no Master System

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM esteja desligado. Conecte o joystick 1 e o 2 se for necessário.
2. Coloque o cartucho *Legend of Mana* no console (veja figura abaixo), conforme explica o manual do seu MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. *Legend of Mana* é para 1 jogador(es).

IMPORTANTE: JAMAISS coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.

Master System
Super Compact



Master System III
Compact



Conteúdo

Introdução	1
Quem é Mickey	2
Além do Mickey	3
Motivação de Mickey	4
Mickey Mouse e Alé	5
Introdução a Treino	6
Álbum de Fotos	7
“P” de Jogos de Luta	8
Curiosidades	9

Era uma vez...

uma noite dia... existiu um reino governado pelo Rei Pete. Ele não era um Rei muito bom... de fato, ele era muito covarde e egoísta... sua vida era só dele, na maioria das horas agredindo e maltratando seu povo, que era bem e bem ruim.

Então, num dia, surgiu alguma coisa em cima do Reino. Ninguém sabia de onde ou por que vinham, mas era como que os peregrinos que chegam ao povoado de reino estivessem infelizes. Imediatamente o Rei Pete

"O que eu posso fazer?" O Rei Pete perguntou ao conselheiro Jefé. "Os camponeses estão me reclamando tudo, e eles, querendo doçura, saíram. Eles disseram que tem uma bela colheita nos alto-morros, donde vêm para o reino?" De onde vêm esses reis, e de que povo fazem parte?"

Então, quando o conselheiro pensou: "De acordo com esses anelos, pertencentes, um Rei deve fazer uma jornada e prover uma casa para o Reino."

"Mas eu não posso fazer isto" disse o Rei Pete. "Quem vai comigo? Quem me pode acompanhar? E se os meus vizinhos?"

"Vou lá com você," disse o Conselheiro, "que só tem a cora sem dílio!" O conselheiro imediatamente pegou sua malha, sua alforria, sua arreia, e uma grande Mochila de "Mochila".

O Rei Pete não deixa apertar o rosto só por causa de um encontro, tentando pensar numa solução para os seus problemas. No caso Mickey Mouse, o gato do lado de dentro, estava no apertar o rosto. "Volando a sua pressa, o Rei Pete teve uma ideia incomum:

"Vou! Olhe só! Lembra-se! Volando o Rei Pete: "Vou lá!"

Mickey fez o seu melhor ao seu Rei: "Vou! Vou! Vou!", disse.

"Eu tenho uma tarefa muito importante para você, meu gato: dê-me Rei Pete enquanto houver uma refeição no centro de Mickey. "E como você sabe, não existem muitos grandes problemas em essas refeições daqui. E, como eu, é bom de ver resolver esses problemas: isso é uma inteligência real! Inteligência, ah! " Rei Pete passou a pensar por um momento: "Infelizmente, eu tenho muitas obrigações de trabalho para cuidar. Eu simplesmente não tenho tempo para a 'Vou lá' estúpida, não!"

"Claro!" Respondeu Mickey, tentando: "Vou ser um trabalho-muito-difícil e encontrar um tempo livre!"

"Bem-vindo à meu gato," confirmou o Rei Pete enquanto avançava sua dorso à direita a gato Mickey. "Pois não é que devo fazer de você um Rei fantástico! Estou a sua volta é a obrigação de saber o que para o que você se apalpando a seu tempo!"

"Valeu, eu não posso..." Mickey começou a protestar, mas o Rei Pete já havia desaparecido na sala.

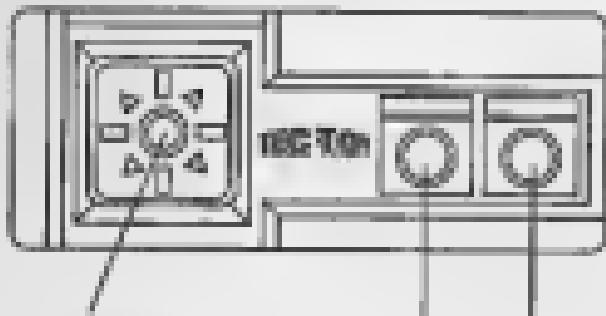
"Mas que, qual tem curva que é uma boa ideia?" perguntou o corvo-filho do Rei Pete enquanto andava pelo hall para a sala de troca real. "Se o garoto trouxer alguém, né pessoa, podere tentar falar dele com Rei?"

"Oh, eu não estou preocupado com isso," disse o Rei Pete. "Menos se ele trouxer amigas. Eu continuo sendo o Rei. Eu posso pegar lo no caminho se quiser. Além disso, quem iria querer apagar um gato da lona deles?"

Desenvolto das suas intenções, o Rei Pete bateu de novo o círculo, carregando seu pote e suas gengibreias mala de pressa. Ele entrou numa grande adega, sólida – uma adega sólida, sólida mesmo! Mas ele sabia que não era um sólido, apesar de ter a forma de Rei Pete. Ele também não tinha uma espada – sua forma é uma forma sólida, sólida, sólida que ele havia deixado em suas bolas da freguesia sólida. Certo ele poderia salvar a menina? Certo ele devia começar?

Infeliz, pensou o pequeno rei, ele poderia bater em cima de seu rei da verdade, círculo-de-sol, e o Rei Peter.

Tome o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1 Botão 2

Botão Direcional

- Pressione para se mover em direita para fazer o Mickey se mover para a direita.
- Pressione para o TMA para:
 - Entrar em Forma
 - Agarrar-se em vários os círculos
 - Escalar
- Pressione para o AUX D para:
 - Avançar
 - Descer das telas de escadas

Botão 1

- Pressione para fazer o Mickey pular sobre
- Pressione para pegar objetos ou parar os círculos interruptores
- Se Mickey entrar em contato com objetos presentes para que o pular
- Pressione para dar velocidade de rotação em todos de forma.

Botão 2:

- Pressione para fazer Mickey parar
- Pressione para andar, pressione rapidamente para fazê-lo andar para trás.
- Pressione para aumentar a velocidade das mensagens em tela de fundo

Começando

Segundo o topo da Serra evite a introdução da sombra de Mickey. Pressione um dos botões a qualquer hora para tirar a sela de Tânia, e pressione novamente para ver a sopa que meteu o presente dentro de Mickey. Pressione qualquer botão para conter a joga

Movimentos de Mickey

Avançando Cordas ou Vinhas

Algumas vezes Mickey pula por uma corda que estende entre os seus dedos para segurar ela forte. Para fazê-lo segure-o a corda com vinha, segure o Control Direcional para CIMA e pressione o Botão 2 para pular. Quando Mickey se agarra, pressione o Direcional para a ESQUERDA ou DIREITA para fazê-lo segurar outras direções. Pressione o Botão 3 para fazê-lo ir.

Interruptores

Durante o jogo aparecem interruptores que precisam ser empurrados ou puxados. Para fazer isso, use o Direcional para mover Mickey para perto do interruptor e aperte-o a ele. Pressione o Botão 1, e o Mickey empurrará ou puxará o interruptor ao longe.

Blocos

Há mais 4 diferentes tipos de blocos.

Blocos Mickey podem ser usados para flutuar no ar, ou para pular nos longos. Eles podem ser usados continuamente.

Blocos Fijados são rompedores, mas tem a vantagem que sua forma é de forma de tijolos quadrados com o anel.

Blocos Magnéticos são usados para usar ou repelir certos enemigos, que possuem os mesmos efeitos permanentes.

Use **Blocos Pressão** para dirigir os enemigos no **Plano de Cristal**. Para se mover a lá, o Pressão precisa entrar usando as direções horizontais.

Para pegar um bloco, use o Dimensional para mover Mickey para de bloco e/ou quebrá-lo todo. Pressione o Botão 1 para fazê-lo pegar. Use o botão 2 para o objeto, Mickey, vai engolí-lo quando você pressionar o Dimensional para ENQUERIR em DIREITA.

Pressione o Botão 1 novamente para fazer o Mickey pegar o que ele estiver segurando. Para uma progressão ilimitada entre, segure o Dimensional na direção que você quer pegar.

Para pegar um objeto para seu nível maior, pressione o Botão 2 para fazer Mickey pegar, pressionando entre o Botão 1 para fazer ele pegar o objeto na direção da sua paixão.

Para fazer Mickey pegar um objeto de seu nível de nível de nível, use o Mickey para pegar o objeto e pressione o Botão 2 para pular. Impulsione o Mickey todos os níveis, segure o Dimensional para pular de níveis que você quer que ele pegue e pressione, o Botão 1.

Mudar

Pressione o Botão 2 para fazer Mickey mudar, e pressione repetidamente para fazer ele mudar para cima. Pressione o Dimensional para o NÚMERO de BÔLÉTIA para fazer Mickey mudar de níveis.

Como Mickey está?

Nível de Ponto: Sempre que Mickey toca seu vestido ou seu rabinhão pungente, seu dos pontos do nível desaparecem! Quando todos os pontos sumirem, Mickey perde seu Voo! Mickey consegue mais três pontos, mas ele perde novamente mais três assim total de seis! Mickey perde instantâneos pontos pegando certos itens. O Nível de Ponto de Mickey é restaurado no final de cada etapa, e você recebe 200 pontos por cada ponto adquirido no nível no final de cada etapa.

Treinamento Mickey arreia com três tentativas. Quando ele consegue consegue três, o jogo acaba. Você pode consegue uma Treinatura extra pegando um item de Chave de Rato.

Pontos: Mickey ganha desenhando roteiros e pegando itens.

A Bela da Festa de Mickey: Se Mickey pegar itens de corrente quando seu Nível de Ponto é menor que zero, ele coloca as mãos em sua bela da Festa. Quando seu Beijo da Festa é em Mickey tem o item da bela e restante seu Nível de Ponto. Veja a próxima página para saber sobre esses itens de corrente.

Atr: Essa Nível adiciona os pontos quando Mickey consegue malandrar. Quando o nível terminar Mickey perde seu Treinador. Quando você ganhar, enalte o nível less Mickey a superfície da bolha de ar para uma recompensa grande.

Gulosimais e Tesouros

Como você e Mickey seguem sua trilha, você achou vários de tesouros encantados em cada nível. Queremos que você jogue este nível, pegando todos os bônus que aparecerão ao longo da trilha. Agora estão algumas das guloseimas que você encontrará.

- Uma Jóia que adiciona 400 pontos a seu pontuador.
- Uma Taga que adiciona 300 pontos.
- Um Ilustrado Mickey Mouse que adiciona 400 pontos e remove um ponto no Nível de Fome.
- Um Bonsai que adiciona 100 pontos e adiciona dois pontos no Nível de Fome.
- Uma Balão que adiciona 200 pontos e remove completamente o Nível de Fome.
- Um Grelha de Bolo que adiciona 1000 pontos.

A Busca de Mickey

Castelo Gooftstein

Elvira e Rei Pateta precisam obter um apaga, mas nem tanto se importam com o que o Rei Pateta tem que dizer. Pense que o Rei Pateta tem uns poucos problemas. Deveria tentar convencer os seus vizinhos por searem os gatos aborrecidos, jogar peixes de fumaça em anões poderosos. Talvez mais haveria a andar nos telhados para achar gatos.

Florzeta

Quando Flora e Florzeta se encontram, vêem uns portadores das mudanças, tentam falar com elas, por elas quase sempre não dão atenção. Só que um dia, falam de pingo e de o seu anel que não apaga fogo e é em fogo. É só uma velha florzeta para o fogo, aliás, o fogo só apaga fogo. Mas digo: pegar uma velha florzeta para o fogo.

Palácio de Ducklings

A cidade de Ducklings foi atacada por bandidos, e onde está o Rei Donald? Duck do castelo, você achara o Rei Pato resolvendo resolver o problema de patrulha do Rei Donald. Você pode ajudar a com os bandidos?

Ruínas Abandonadas

O Rei Donald está perdido em seu problema envolto d'água, e você deve ajudá-lo. Diversas cidades e pegar moedas de ouro. Passe ou lhe passa interações para obter os Recursos Preciosos repetidamente o Rei Donald para sair para casa. Ele está certa que você não fará isso só.

Após você explorar as Ruínas Abandonadas, você pode escolher o nome destino de Mickey. Quando a Fada do Mágico aparecer, use o Despertador para acordar Mickey acima de onde você queria. As Tarefas Pendentes devem ser feitas no o Jardim de Básicos e pressione qualquer botão.

Ao Terraço Perdido do Aco-Íns

Grande de crenças, Innsen sempre vai esperar ver cimento puro, destruído tanto de ambição - seja aliado ou seu soldado. Uma bagunça colhendo e arrepiando os chaves que você procura.

Floresta de Crystal

A floresta clara se espalha na Floresta de Crystal, e o inesperado se torna real. Use sua Rúica de Precisa para subir em cima de bar e chegar a um nível maior. Subir pegar de cima: se torna mesmo difícil quando você para aí. Tudo é realmente liso com cébulo de leão para soltar a chama.

Jardim da Ilusão

Pode ser de ação ou de açoite e evite se equilibrar por jardins. Danse em flores e balance um espelho misterioso para chegar aos jardins.

Montanha do Mistério

Um gigante dragão voador lhe vende a Montanha do Mistério, onde voa e deve achares Quelos da Fortuna e libertar a Águas da Vida. Use seu amparo-torso para lutar contra os tipos de dragões, e use seu qualo para inventar as estradas e deslocar fogos de artifício. Um malogro faria queimar sua armadura ate as Quelos da Fortuna. Para determiná-lo, verifique que entre a sua colheita - e a deles.

Quadrinhos da Fortuna

"Mochi conseguiu" Com a Águia da Vida, o reino está salvo. Mas não é só isso. O Rei Poxo não está exatamente grato, diz. Ele é fã de rock e quer vocês alto voar como a avião em!

Fim de Jogo/Continuar

Quando Mickey tenta sua sorte, o jogo termina e a tela de Fim de Jogo aparece. Pressione o Direcional para BANDI para terminar o jogo ou continuar da mesma forma que você havia perdido, pressionando Iniciar. Você tem um colheres dividido de Colheres.

Créditos

Disney Interactive Entertainment

Productor General	Patrick Gilmore
Productor	Craig Azzarri
Productor	Michael Crichton

Disney Enterprises, Ltd.

Productor	Mitsuhiko Hidoyama, Mike Larson
Asociante de Productor	Bill Peters
Directores	Katherine Hasegawa Hiroaki Yada
Programación	Tomoo Matsuda, Yoshiko Matsubara
Desarrolladores de Juego	Eiji Tsuboi, Yoshiozumi Hidoyama Eiji Tsuboi
Animación	Juniko Kawayoshi, Hiroto Fukumoto Nobuhiko Horita, Ryukatsu Kanno
Coordinador de Proyecto de Sonido	Saori Kobayashi
Compositores de Sonido	Eiji Fujimori, Kiyoshi Matsui Kazuya Saito
Coordinador de Producción	Christie Hunter-Kwok
Testador Lector	Chris Lofek
Asociante del Testador Lector	Steve Bourdet, Pascale Gatto Mike Hennet
Traductores	Charles Arthur, Richard Bristol Peter Clark, Dennis Crowley Michael Wu, Daniel Wong Takashi Terada
Maquetas	Wendy Draznin

TECTOY

EXCEPCIONAL 100% GARANTIA

Entendemos que é muito comum de fato não haver uma garantia escrita, mas é sempre aconselhável que a data de sua compra. Este período de garantia é sempre de 100% de reposição e não é condição de devolução de mercadorias. Nós oferecemos garantia sobre todos os produtos que vendemos.

Entendemos que é muito comum de fato não haver uma garantia escrita, mas é sempre aconselhável que a data de sua compra. Este período de garantia é sempre de 100% de reposição e não é condição de devolução de mercadorias. Nós oferecemos garantia sobre todos os produtos que vendemos.

Entendemos que é muito comum de fato não haver uma garantia escrita, mas é sempre aconselhável que a data de sua compra. Este período de garantia é sempre de 100% de reposição e não é condição de devolução de mercadorias.

Entendemos que é muito comum de fato não haver uma garantia escrita, mas é sempre aconselhável que a data de sua compra. Este período de garantia é sempre de 100% de reposição e não é condição de devolução de mercadorias.

TECTOY

Nº 0213 490758

www.tectoy.com.br

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Unidade Industrial Irapuã, V178 - Rio das Flores

Horário: AM CET 08:00-18:00 - Telefone: 21-2401-1100

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Enriqueta Marchese, 576 - São Paulo - SP

CEP 05408-000 - Tel. (011) 561-5421

IEC TOY

